

Magische Bibliothek

Fünfundzwanzigster Band.

**Magisches
Mixtum Compositum.**



Eine Fülle neuester Karten- und Salonkunststücke;
ferner antipsiritistische Experimente
und die neueste Illusion „CREO“.

von
F. W. Conradi.

Magische Bibliothek

Fünfundzwanzigster Band.

**Magisches
Mixtum Compositum.**



Eine Fülle neuester Karten- und Salonkunststücke;
ferner antispiritistische Experimente
und die neueste Illusion „CREO“.

von
F. W. Conradi.

VORWORT.

Der Titel "Magisches Mixtum Compositum" ver-
rät bereits den Inhalt des vorliegenden Buches.

Meine Erfahrungen gehen dahin, dass der Leser
viel mehr Anregung findet, wenn in einem Buche
über verschiedene Themata geschrieben wird, und
so habe ich mich entschlossen, in diesem Buche
Salon-Magie, Antispiritismus, Illusionen und Kar-
tenkunststücke aufzunehmen.

Ich hoffe, dass das Band, welches mich mit der
magischen Welt verknüpft, durch dieses Buch noch
enger werden wird.

Berlin.

Der Verfasser.

KARTEN- KUNSTSTÜCKE

Die fünf mysteriösen Karten.

Utensilien:

- Eine wie folgt präparierte Karte: Am Oberteil eines Druckknopfes wird eine Nadel angelötet, worauf der so präparierte Druckknopf an der unteren Schmalseite einer Karte auf dem Rücken derselben befestigt wird.
- Eine zweite Karte, an welcher das Unterteil des Druckknopfes, in der Höhe zur ersten Karte passend, befestigt wird.
- Drei x-beliebige Karten; diese sind entsprechend gelocht. (Fig. 1)

Vorbereitungen und Vorführung:

Der Künstler ergreift die Karte b dergestalt, dass sich die Druckvorrichtung rückwärts befindet, dann erfasst er die drei Karten c und schiebt sie mit ihren Löchern auf die Erhöhung der Druckvorrichtung. Schliesslich presst der Künstler die Karten a und b zusammen, wodurch die fünf Karten miteinander verbunden werden.

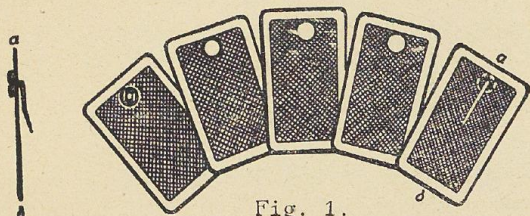


Fig. 1.

Jetzt breitet der Künstler die Karten mit der rechten Hand fächerartig aus, schiebt sie zusammen und wirft sie scheinbar in die Luft; in Wirklichkeit hakt er sie bei dieser Bewegung am Hosenbein an. Die verschwundenen Karten lässt er nach einiger Zeit wieder erscheinen.

Der Künstler kann natürlich vorher mit den Karten einige Changements wie z.B. "La carte tournée" ausführen, oder er legt die Karten scheinbar von der rechten in die linke Hand, zerreibt die Karten in letzterer angeblich nach und nach, öffnet die linke Hand, und die Karten sind spurlos verschwunden, um später am linken Ellenbogen zu erscheinen. Erst nach diesen wirkungsvollen Changements lässt er dann in der eingangs beschriebenen Weise die Karten verschwinden.

Diese Trickkarten geben selbst dem Anfänger die Möglichkeit, das Kartengreifen etc. sofort ausführen zu können.

Der Künstler tut gut, die präparierten Karten auf ein gleichmstriges Spiel zu legen; in diesem Falle zeigt er z.B. erst das Kolorieren der Karten u.s.w..



Eine mysteriöse Gedankenphotographie.

Aus dem Englischen übersetzt von Herrn Oberingenieur P. von Kalnassy.

Utensilien:

- a) Ein kurzbeschnittenes Spiel.
- b) Eine zum Spiel passende unbeschnittene Karte, z.B. Treff-Neun.
- c) Ein amerikanisches Kuvert.
- d) Ein kleiner Schreibblock.
- e) Eine Kartenklammer.

Vorbereitungen:

Der Künstler entfernt die reguläre Treff-Neun aus dem Spiel, dann sucht er aus diesem die vier Damen heraus. Diese legt er in der Reihenfolge Treff, Karo, Pique und Herz (obere Rückenkarte), dann folgen vier x-beliebige Karten und die unbeschnittene Treff-Neun. (Fig. 2.) Die so arrangierten Karten vestiert er rechts in der Klammer.

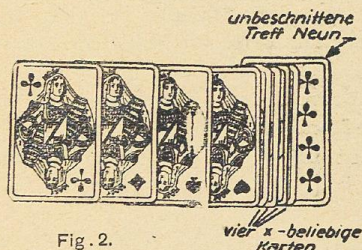


Fig. 2.

Der Künstler reisst vier Blätter vom Block ab und notiert darauf folgendes:

- | | |
|-----------|---|
| 1. Blatt: | Sie wählen die Herz-Dame; es ist die 7. Karte im Spiel. |
| 2. " " | " " " " " " " " 15. " " " |
| 3. " " | " " " " " " " " 23. " " " |
| 4. " " | " " " " " " " " 31. " " " |

Diese vier Blätter steckt der Künstler in der Reihenfolge 1 bis 4 in die Geheimabteilung des amerikanischen Kuverts (c).

Vorführung und Vortrag:

„Sind Sie schon einmal photographiert worden?“

(Antwort: „Ja!“) „Auch Ihre Gedanken?“ (Antwort: „Nein!“)

„Nun dann lassen Sie uns einen Versuch machen, ob es mir gelingen wird, Ihre Gedanken auf photographischem Wege festzuhalten. Um dies zu können, muss ich einige für Sie noch unerklärliche Manipulationen vornehmen, wobei ich Sie bitte, mir zu helfen.“

(Der Künstler lässt das Spiel mischen. Unterdessen ergreift er die vestierten Karten und palmiert sie rechts. Ist das Spiel gemischt und auf den Tisch gelegt worden, so hebt es der Künstler ab, wobei er die palmierten Karten auflegt. Er lässt dann von den Zuschauern mehrmals abheben.)

„Das Neueste auf dem Gebiete der Photographie.“

(Der Künstler ergreift den Block und reisst das oberste Blatt ab.)

„Photopapier, welches man auch dem Tageslicht aussetzen kann, denn auf ihm kann man nur vermittels menschlichen Mag-

netismusses fremde Gedanken erscheinen lassen.---
 Sie zweifeln?! --Überzeugung macht wahr! Dieser Tresor
 (ergreift das Kuvert)

enthält vorerst nichts.Es wird kaum einen anderen Ort geben,an
 welchem ich das Blatt so sicher aufbewahren kann,wie in ihm.

(Der Künstler gibt das Papier in das Kuvert und verschliesst es.

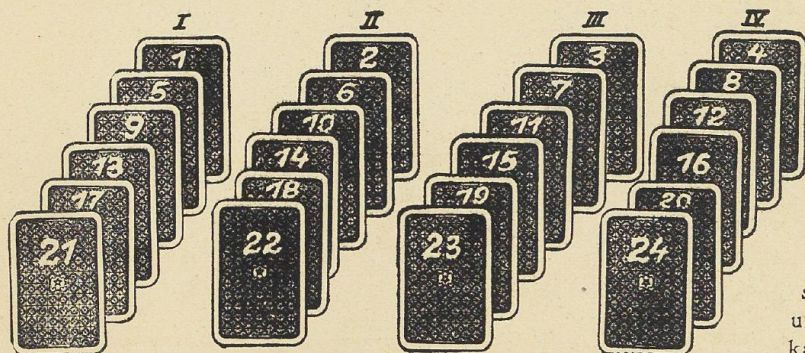


Fig. 3.

das Kuvert auf das abgehobene und auf dieses das noch auf dem Tisch liegende Kartenpaket. Durch diese Manipulation kommen die übrigen acht präarrangierten Karten auf das Kuvert zu liegen.)

„ So, jetzt legen Sie bitte Ihre linke Hand auf das Spiel. Haben Sie die Güte, intensiv an irgend eine Dame,--ich meine natürlich an eine der vier Damen des Spieles -- zu denken.“

(Der Zuschauer legt die Hand auf das Spiel.)

„Damit ich mit dem Kuvert und dessen Inhalt nicht die geringsten Veränderungen vornehmen kann, haben Sie wohl die Liebenswürdigkeit, das Kuvert aus dem Spiel herauszuziehen und in Ihre Tasche zu stecken. Nun sind noch einige weitere Formalitäten zu erledigen.“

(Der Künstler legt das Spiel, wie dies aus der Figur 3 hervorgeht, aus. Um dies zu können, legt er die

Schlusskarte(Rückenkarte) 1 auf den Tisch, dann die 2. 3. und 4.Karte und auf diese die 5.6.7.8.u.s.w. bis sämtliche 32 Karten ausgelegt sind. Dann legt er den Talon 1 auf Talon 2; die Talons 1 und 2 zusammen auf Talon 3 und die Talons 1, 2, 3 auf Talon 4 (Fig.4)

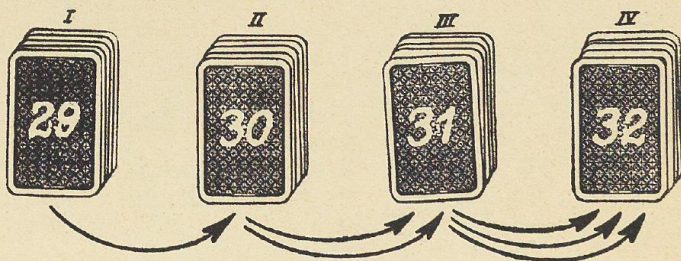


Fig. 4

„Vertrauen gegen Vertrauen. Sagen Sie mir daher bitte, an welche Dame Sie gedacht haben.“

(Der Zuschauer nennt z.B. die Karo-Dame.)

„Darf ich jetzt um das Kuvert bitten.“

(Der Künstler erhält das Kuvert, öffnet es und entnimmt ihm den entsprechenden Zettel. In feierlichem Ton:

„Hier steht, durch Ihren Magnetismus photographiert:
„„Sie wählten die Karo-Dame; es ist die 23. Karte im Spiel.““
Ja, nun bleibt uns nichts anderes übrig, als dass Sie sich davon überzeugen, ob die Karo-Dame auch tatsächlich die 23. Karte im Spiele ist. Bitte zählen Sie vom Rücken des Spieles bis zur 23. Karte.“

(Dies geschieht, und ist die Karo-Dame die 23. Karte im Spiel.)

„Sie sehen, es ist mir gelungen, Ihre Gedanken zu photographieren.“



Die in freier Hand erscheinende und verschwindende Karte.

Nach Dr. E. Gradmann.

Der Künstler kann das Thema unter Anwendung der Drehkarte erreichen, (siehe F.W. Conradi - Vollendeter Kartenkünstler, Seite 60) doch empfehle ich für Ungeübte folgende Ausführung:

Position 1: Rechtsprofil. Die Karte befindet sich im rechten Handinnern. (Fig. 5.)

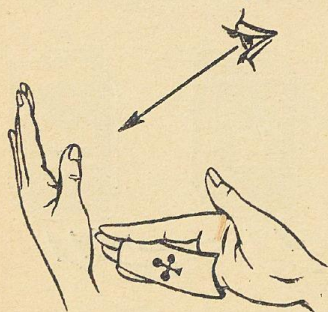


Fig. 5

Position 2: Halblinksprofil. Die Rechte nähert sich der gekrümmten Linken wie zum Reiben. Der rechte Daumen berührt den linken Puls. (Fig. 6.)

Position 3: Halblinksprofil. Mit Hilfe und unter Deckung der linken Hand schiebt der Künstler das Kartenblatt auf den Rücken der Rechten. (Fig. 7.)

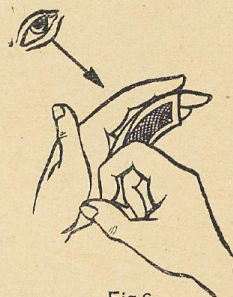


Fig. 6

Position 4: Linksprofil. Die linke bewegt sich um die wieder ausge-

streckte rechte Hand.(Fig.8)

Position 5 : Die Karte erscheint wie bei der Drehkarte an den Fingerspitzen der rechten Hand.

Will der Künstler die Karte wieder verschwinden lassen, so braucht er nur die Bewegungen in umgedrehter Reihenfolge auszuführen.

Fig. 7.

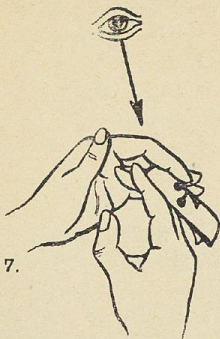
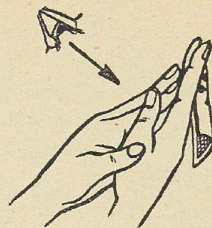


Fig. 8.



Was Ihr wollt !!

Von Walter Herder.

Utensilien:

- a) Ein reguläres Spiel.
- b) Ein kurzbeschnittenes Spiel.
- c) Zwei Sortieretuis mit je vier Abteilungen.

Vorbereitungen:

Der Künstler verteilt die Bilder-und Zahlenkarten des regulären Spieles dergestalt in die Sortieretuis, dass sich in jeder Abteilung der selben die vier gleichen Bilder-oder Zahlenkarten befinden. Die präparierten Euis steckt er in die linke und rechte Pochette.-

Vorführung:

Der Künstler lässt von den Zuschauern bestimmen, mit welchen vier gleichen Kartenwerten das Kunststück ausgeführt werden soll. Es soll z.B. mit den vier Damen ausgeführt werden.

Der Künstler lässt das Spiel mischen und entnimmt während dieser Zeit die vier Damen unauffällig dem Sortieretui und palmiert sie. Von einem anderen Zuschauer lässt er das Spiel abheben und bringt beim Zusammenlegen der Talons die vier palmierten Karten auf den Rücken des Spieles.

Er zählt nun die vier oberen Karten vom Spiel ab und legt sie -ohne sie irgendwie zu zeigen - verdeckt übereinander auf den Tisch. Ganz nach Wunsch der Zuschauer legt er nun die folgenden vier Karten links oder rechts neben den ersten Talon. Er zählt noch zweimal vier Karten ab, die er ebenfalls neben die auf dem Tisch liegenden Talons dergestalt legt, dass das Damenpaket von rechts oder links aus gezählt, als zweites liegt.

Durch gezwungene Wahl lässt der Künstler das Päckchen mit den vier Damen wählen und gibt es einem Zuschauer mit der Bitte, die Karten den Anwesenden zu zeigen. Die erstaunten Zuschauer sehen, dass es "zufälliger Weise"

die vier Damen sind. Die übrigen Karten legt der Künstler verdeckt auf das Spiel zurück und lässt dann die vier Damen auf dasselbe legen.

Der Künstler ersucht einen Zuschauer, mit einem Messer in den unteren Teil des Spieles stechen zu wollen. Der Künstler teilt an dieser Stelle das Spiel und zieht gleichzeitig die Schlusskarte auf den Rücken des unteren Päckchens, welches er auf den Tisch legt, ab. Denselben Vorgang wiederholt er noch zweimal, so dass schliesslich vier Päckchen auf dem Tisch liegen. Der Künstler dreht die oberen Karten der Päckchen um, und sind es die vier Damen.

Der Künstler mischt das Spiel und zieht hierbei die vier längeren Damenkarten aus dem Spiel heraus und palmiert sie. Das Spiel reicht er sofort zum Untersuchen und benutzt diese Gelegenheit, die vier Damen in die Pochette oder irgend eine Servante gleiten zu lassen.



Für Bastler !

Der Kartensteiger in der Tasche.

Utensilien und Vorbereitung :

a) Fünf mit Ösen versehene Blankokarten. An der Rückseite einer Karte ist ein Faden befestigt; dieser wird mit seinem anderen Ende durch die Ösen, welche an den vier vorderen Karten eingeschlagen sind, geleitet.

b) Vier Spielkarten und zwar diejenigen, welche später aus der Tasche heraussteigen sollen, werden von der rückseitigen Karte aus zwischen die Blankokarten geschoben, wodurch der Faden entsprechend gespannt wird. Dann legt man um die Längsseite der Karten ein kräftiges Gummiband, damit die Präparation der Karten nicht in Unordnung gebracht werden kann. Am Ende des Fadens befestigt man eine Nähnadel und wird diese und der Faden durch das innere linke Taschenfutter des Rockes geführt. Von hier aus leitet man den Faden um den Körper herum und befestigt ihn an einem der vorderen rechten Hosenknöpfe, vorher steckt man jedoch die präparierten Karten in die Brusttasche; jetzt erst entfernt man das Gummiband.

Sollen die Karten einzeln erscheinen, so schlägt man mit der linken Hand den Rockaufschlag zurück, hierdurch wird der Faden gespannt, und die erste Karte steigt aus der Tasche heraus; man erfasst die Karte und legt sie auf den Tisch.

Jetzt greift man mit dem rechten Daumen in den um den Körper geführten Faden und zieht ihn an, wodurch die nächste Karte aus der Tasche heraussteigt. In gleicher Weise lässt man auch die übrigen Karten erscheinen.

Dieser Trick bildet eine schöne Verbindung für die durch den Ärmel wandernden Karten, für den Spaziergang der vier Buben und für den Vier-As-Trick.



Spielkarte und Film-Diva.

Von F. Hügli.

Nachdruck verboten.

Effekt:

1. Aus einem Kartenspiel, das der Vorführende vorblättert, lässt er eine Karte ziehen und sich diese geben. Hierauf holt er ein kleines Portefeuille aus der Tasche, steckt die Spielkarte in den darin angebrachten Kartonrahmen ein und schliesst es zu. Jetzt weist er einen kleinen Photographierahmen vor, den er in seine einzelnen Teile zerlegt, dann wieder zusammensetzt und mit einem Seidentuch bedeckt. Werden nun die beiden Gegenstände (Portefeuille und Rahmen) mit dem Zauberstab berührt und nachher geöffnet, so ist die Spielkarte aus dem Portefeuille in den Photographierahmen gewandert; dagegen befindet sich in ersterem am Platze der Spielkarte das Bild einer berühmten Film-Diva.

2. Der Vorführende legt die Spielkarte unter das Seidentuch, nimmt den Zauberstab zur Hand und lässt die Karte spurlos verschwinden. Das Bild der Film-Diva gibt er in das Portefeuille zurück, wo es nach dem Wiederöffnen abermals verschwunden ist.

Erklärung:

Hilfsmittel: a) Zwei Portefeuilles, bestehend aus zwei Pappdeckeln, die 2 cm. grösser als das Bild der Kino-Schauspielerin sind. Beide Deckel sind mit einem Kalikorücken verbunden. Ein drittes, gleich grosses Stück Pappe ist mittels eines gleichen Kalikostreifens innen am Kalikorücken des Portefeuille festgeklebt, so dass letzteres aus drei Teilen besteht. Die Zwischenwand kann sowohl auf den vorderen, als auf den rückwärts gelegenen Pappendeckel gelegt werden. Die vorderen Seiten des Zwischen- und des Rückenkartons haben einen 2 cm. breiten Kartonrahmen. Das ganze Portefeuille ist um diesen Rahmen grösser als das Bild der Kino-Diva, das, wie auch die Spielkarte, in die untere Leiste des Kartonrahmens eingesteckt werden kann und die von letzterer gehalten werden. Die Aussenseite des Portefeuilles ist mit marmoriertem oder Phantasie-Papier beklebt. Die Innenseite des Kartons links und die Rückseite der Zwischenwand sind mit rotem Glanzpapier bezogen. Die Vorderseite des Zwischenkartons und die Rückwand, die der Kartonrahmen aufweist, sind dagegen mit schwarzem Glanzpapier beklebt.

In die Rahmen-Fussleiste des ersten Portefeuilles wird das Bild der Kinoschauspielerin eingeschoben und zwar in den Rahmen des Zwischenkartons. Der Rahmen der Rückwand bleibt vorläufig leer.

Der Zwischenkarton wird nach rechts umgelegt und das Portefeuille so als leer vorgezeigt. Hierauf wird die Spielkarte in den Rahmen der Rückwand des Portefeuilles eingesetzt und letzteres geschlossen. Später wird es wieder so geöffnet, dass die Zwischenwand nun die Rückwand deckt. Somit wird der Schein erweckt, als sei die Spielkarte verschwunden. Jetzt wird an Stelle der Karte das Bild der Kino-Diva sichtbar.

b) Ein kleiner Photographierahmen mit Einrichtung zum Aufstellen desselben. Der Rahmen ist zerlegbar und besteht aus dem Rahmen selbst, der Glascheibe und dem Rückenkarton (I). Letzterer ist auf beiden Seiten mit grünem Glanzpapier beklebt. Ausserdem bedarf man noch eines zweiten, etwas dünneren Kartons (II), der auf der einen Seite mit grünem Glanzpapier, auf der an-

deren mit Zeitungspapier bezogen ist.

Die Vertiefung des Rahmens zwischen Glas und rückseitigem Rand des Rahmens muss so gross sein, dass sie sowohl Karton I, als auch Karton II aufnehmen vermag. Auf der Rückseite des Rahmens sind auf allen vier Seiten je zwei Vorreiber angebracht, um dem Glas und den beiden Kartons Halt zu verleihen.

Auf Karton I ist eine gleiche Spielkarte wie diejenige, die man forciert ziehen lässt, mit etwas Klebewachs befestigt. Dieser Karton wird mit der leeren Seite gegen das Glas im Rahmen, und Karton II mit der Zeitungspapierseite gegen Karton I gerichtet, darüber gelegt. In diesem Zustande kann der Photographierahmen von beiden Seiten vorgezeigt werden.

c) Ein fleischfarben lackierter dünner Drahtrahmen von der Grösse der benutzten Spielkarte.

d) Ein gewöhnliches Kartenspiel.

e) Ein Seidentuch und eine Zeitung.

Vorführung:

I. Der Vortragende zieht das Portefeuille aus der Tasche, öffnet es und zeigt es von beiden Seiten vor. Sodann zerlegt er den Photographierahmen, ihn vorher ebenfalls von beiden Seiten zeigend, in seine einzelnen Bestandteile, wobei jedoch die Glasseite des Rahmens nach oben gekehrt ist. In dieser Lage löst er die Vorreiber und legt das Ganze auf das Zeitungsblatt ab. Er nimmt nun zuerst den Rahmen und legt ihn etwas zur Seite der Zeitung, mit dessen Vorderseite nach unten gewendet auf den Zaubertisch und legt das Glas in den Rahmen. Jetzt ergreift er Karton I, lässt dabei II auf der Zeitung zurück und legt I mit der die Karte enthaltende Seite sofort auf das Glas des Rahmens, natürlich ohne die Karte schon sehen zu lassen. Er schließt die Riegel und hebt den Rahmen, die Rückseite den Zuschauern zugekehrt, vom Tische auf und bedeckt ihn sogleich mit dem Taschentuch, ihn in dieses einwickelnd. Sodann läßt er aus dem Kartenspiel den Herz-Buben forciert ziehen.

Die gezogene Karte wird nun in das Portefeuille gesteckt und zwar in den Rahmen der Rückwand desselben. Auf der Vorderseite des Zwischenkartons, der auf den Vorderteil des Portefeuille umgeklappt ist, befindet sich das Bild der Kinoschauspielerin versteckt. Nachdem das Portefeuille geschlossen wurde, wird es später wieder geöffnet und zwar so, dass der Zwischenkarton jetzt die Spielkarte deckt und das Bild der Kino-Diva sichtbar wird.

Der Vorführende nimmt es aus dem Rahmen heraus und steckt das Portefeuille in die Brusttasche des Rockes zurück, wo sich das zweite gleiche Portefeuille befindet, welches jedoch leer ist. Der Photographierahmen wird aus dem Tuch ausgewickelt, wobei im Rahmen jetzt die gezogene Spielkarte sichtbar wird.

II. Die Karte wird herausgenommen und vom Vortragenden unter das Seidentuch gesteckt. Vorher hat er jedoch den fleischfarbig lackierten Drahtrahmen zur Hand genommen und bringt diesen samt der Karte unter das Tuch. Er hält beides von aussen mit der linken Hand, zieht dann die Rechte unter dem Tuch hervor, in der er die Karte palmiert. Um sich dieser zu entledigen, ergreift der Vortragende den Zauberstab, den er vorher in den Westenausschnitt steckte, dabei lässt er die palmierte Karte hier zurück und nimmt nur den Stab weg, dessen Ende er unter die Mitte des Seidentuches bringt. Hierauf lässt er den Drahtrahmen, dessen Kontur die Karte vortäuscht, los, dieser gleitet über den Zauberstab auf die Hand und kann, wenn das Tuch entfernt ist, infolge seiner Färbung nicht wahrgenommen werden. Den Draht-

rahmen bringt man bei Seite, indem man die rechte Hand in die linke Rocktasche steckt und das zweite Portefeuille hervorzieht, das, da es dem ersten vollkommen gleicht, für letzteres gehalten wird. In dieses wird nun das Bild der Kino-Schauspielerin hineingelegt und das Portefeuille geschlossen. Wird es wieder geöffnet, so ist auch dieses Bild verschwunden, indem es von der Kartonzwischenwand gedeckt wird.

Die Täuschung mit diesem Portefeuille ist eine vollkommene. Infolge der verschiedenfarbigen Beklebung der beiden Innenseiten, sowie des Zwischenkartons im Portefeuille wird die beim Zuschauer etwa auftauchende Vermutung, dass eine Präparation mit im Spiele sei, zerstört, dies umsomehr, da am Schlusse auch das Bild der Kino-Diva im Portefeuille verschwindet. Da bereits die Spielkarte verschwunden ist, müsste beim Verschwinden des Bildes diese wieder zum Vorschein kommen, wenn eben nicht ein Duplikat des Portefeuilles in Anwendung gelangte, wovon der uneingeweihte Zuschauer keine Ahnung hat. Die Täuschung kann noch erhöht werden, wenn man auf der roten Seite ein grosses Frage- oder Ausrufungszeichen klebt, das man dann selbstverständlich auch auf der roten Seite des Zwischenkartons anbringt.

Vortrag:

„Wenn das Kartenspiel nicht bereits erfunden wäre, so hätte es schon der vielen, schönen Kunststücke wegen, die man mit diesen Blättern ausführen kann, eigens für uns Zauberer erfunden werden müssen. Sie werden mir beipflichten, wenn Sie das Kunststück gesehen haben, das ich Ihnen jetzt vorzuführen gedenke.

Bitte, mein Fräulein, ziehen Sie aus diesem gewöhnlichen Kartenspiele eine beliebige Karte. Sie dürfen sie mir getrost zeigen, denn ich weiss ja, dass Damen stets den Buben lieben, der das Herz auf dem rechten Fleck hat. - Ist es nicht so! ? Deshalb konnten Sie auch keinen anderen, als den Herz-Buben ziehen.

Hier in meiner Rocktasche bewahre ich ein kleines kostbares Portefeuille auf, das in unserem Kunststücke einen kleinen heimlichen Pavillon vorstellt, der ein würdiges Heim für Ihren Herz-Buben abgibt. Ein schmucker Raum - innen rot und schwarz; schwarz wie der Teufel und rot wie die Liebe. In diesem wollen wir den Herz-Buben einquartieren. Hier, mach's dir bequem!

Ferner benutze ich einen kleinen Photographierahmen. Er ist, wie Sie sehen, vollständig leer. Damit Sie nicht glauben, dass irgend welche Präparation an ihm sei, will ich ihn in seine einzelnen Bestandteile zerlegen. Hier der Rahmen, da das Glas und zuletzt die Rückwand; ich bringe sämtliche Dinge wieder zusammen und wickle den Rahmen in dieses Seidentuch ein.

Mir scheint, dem Herz-Buben, der Ihnen ergeben ist, mein Fräulein, naht eine grosse Versuchung in Gestalt einer sehr schönen Frau, einer Berühmtheit, einem Stern am Himmel des Kinos. Um nicht in Herzbedrängnis zu geraten, flüchtet der Herz-Bube so schnell er kann. Als Zufluchtsort hat er das sichere Verliess des Photographie-Rahmens hier gewählt. Bitte, wickeln Sie ihn aus. Sie sehen, die Flucht ist ihm trefflich geglückt.

Öffnen wir das Portefeuille, so erweist es sich, dass meine Befürchtung nicht unbegründet war, denn hier hat sich tatsächlich die grosse Künstlerin X (Name irgend einer der weiblichen Kino-Grössen) häuslich niedergelassen.

„All is vanity!„ Sie kennen den Spruch; dass er wahr ist, kann ich Ihnen jederzeit beweisen. Ja, mein Fräulein, auch Ihr gezogener Herz-Bube ist, trotzdem er Ihnen ergeben ist, ein vergänglicher. Er zerfließt wie ein Phantom, wenn ich ihn mit meinem Zauberstab berühre. Damit Sie diese Auflösung nicht zu schmerzlich berührt, will ich diesen Vorgang vor Ihren Augen verhüllen. Ich bringe die Karte hier unter das Tuch, berühre sie mit der Spitze meines Stabes und spreche den Spruch: „Manum de tabula solvet charta in favilla“. Wie merkwürdig: Weg die Hand vom Bilde, so löst die Karte sich in Asche auf. Sie sehen, der Herz-Bube ist spurlos verschwunden. Da er nicht mehr vorhanden, kehrt auch die Kino-Diva in ihre heimischen Gefilde zurück. Sie verschwindet aus dem Pavillon, wo sie den jungen Mann zu treffen hoffte. Berühren wir das Portefeuille mit dem Zauberstab, so bewährt sich das Wort: „Nunquam est, qui ubique est“, was soviel bedeutet wie: "Nirgend ist, wer überall ist."



Die Karten im Glase.

Von E. Hertwig.

Der Künstler lässt aus einem konischen Spiel eine oder mehrere Karten ziehen und, nachdem er das Spiel umgedreht hat, in dieses zurückgeben.

Nun stellt er das Spiel dergestalt in ein Glas, dass die breiten Seiten der gezogenen Karten nach oben gerichtet sind. Ist dies geschehen, so deckt er ein Tuch über das Glas. Der Künstler sagt:

„Befinden sich die gezogenen Karten im Glase oder nicht?"

Natürlich wird „JA!“ gesagt. Der Künstler nimmt das Tuch vom Glase fort und zieht dabei gleichzeitig die umgedrehten Karten aus dem Spiele heraus. Er bittet jemand, das Spiel durchsehen zu wollen, und sind die vorher gezogenen Karten daraus verschwunden.



Die Brettchen vom Grabe Tut-ankh-amens.

Von Lavilette. Übersetzt von E. Hertwig.

Utensilien:

- a) Zwei sechseckige Brettchen.
- b) Ein Stück Seidenband.
- c) Eine doppelt geklebte Karte, und zwar ist auf eine Herz-Dame ein Pique-König mit der unteren Schmalseite geklebt. Die obere Schmalseite des Pique-Königs ist weggeschnitten. (Siehe Figur.)
- d) Eine zweite Herz-Dame, deren Rückseite mit dem Stoff der Spiel-tischdecke beklebt ist. Benützt der Künstler zur Vorführung ein Tablett, so ist die Rückseite der Karte dem Tablett entsprechend zu dekorieren.
- e) Eine kleine Staffelei, falls der Künstler den Aufbau dekorativ gestalten will.
- f) Etwas Kiebewachs.

Vorbereitungen:

Der Künstler entfernt die Herz-Dame und gibt dafür die präparierte Karte c in die Mitte des Spieles.

Die Karte d legt er mit der Bildseite nach unten auf den Spiel-tisch oder gegebenen Falles auf das Tablett.

Die Brettchen stehen auf der Staffelei, daneben liegt das Seiden-band.

Vorführung und Vortrag:

„Erst späteren Geschlechtern wird es vor-behalten sein, alle, das Grab Tut-ankh-amens um-gebenden Geheimnisse zu lüften. Es ist mir gelun-gen, diese Brettchen, welche von seinem Grabe stammen, und eins seiner Strumpfbänder in meinen Besitz zu bringen.“



(Der Künstler zeigt die Brettchen und das Band vor.)

„Untersuchen Sie bitte die Reliquien.“

(Dies geschieht. Beim Zurücknehmen legt der Künstler die Brettchen auf den Tisch und zwar dort hin, wo die Karte d liegt.)

„Lassen Sie uns die Brettchen mit dem Band verschnüren.“

(Legt der Künstler die Brettchen zusammen, so sorgt er dafür, dass die Karte d zwischen den Brettchen zu liegen kommt.)

„Ohne Arbeit geht es nun einmal nicht.“

(Der Künstler mischt das Spiel, wobei er darauf achtet, dass die präparierte Karte c in der Mitte des Spieles liegt.)

„Jetzt passen Sie gut auf, und merken Sie sich eine Karte, jedoch erst dann, wenn ich Ihnen die Karten vorblättere.“

(Der Künstler blättert die Karten wie beim "Rauschen" vor. Hierbei sieht der Zuschauer die Herz-Dame der präparierten Karte längere Zeit, so dass sie vom Zuschauer sicher gewählt wird.)

„Ich hoffe, dass Sie sich eine Karte gut gemerkt haben. --- Passen Sie jetzt gut auf, wenn ich Ihnen die Karten einzeln zeige.“

(Der Künstler nimmt das Spiel in die linke Hand und wirft mit der rechten eine Karte nach der anderen offen auf den Tisch, wobei er- in Folge der fehlenden Karte- laut bis 31 zählen kann.)

„Tut-ankh-amen ist hier mit im Spiel gewesen. Ihm ist es gelungen, die von Ihnen gedachte Karte nicht nur zu erraten, sondern- machen Sie bitte die Brettchen auf- die Karte auch zwischen den Brettchen erscheinen zu lassen.“

(Der Künstler löst die Verschnürung.)



Das Geheimnis der Sieben.

Von F. Fischer.

Utensilien:

Zwei gewöhnliche Kartenspiele.

Vorbereitungen:

Der Künstler legt eins der Spiele wie folgt:

Herz-Sieben (Rückenkarte), Pique-Acht, Treff-Neun, Herz-Zehn, Karo-Bube, Pique-Neun, Treff-Zehn, Herz-Bube, Pique-Sieben, Karo-Dame, Pique-Zehn, Treff-Bube, Herz-Dame, Karo-König, Pique-Bube, Treff-Dame, Karo-Sieben, Herz-König, Karo-As, Pique-Dame, Treff-König, Herz-As, Karo-Acht, Pique-König, Treff-Sieben, Treff-As, Herz-Acht, Karo-Neun, Pique-As, Treff-Acht, Herz-Neun und Karo-Zehn als Frontkarte.

Das so präarrangierte Spiel vestiert der Künstler.

Vorführung und Vortrag:

„Es ist eine irrige Annahme zu glauben, dass die Sieben stets die „böse Sieben“ sein muss, insbesondere ist grade bei den Karten das Gegenteil der Fall. Lassen Sie uns die Siebener

aus dem Spiel heraussuchen."

(Der Künstler tut dies, ohne die Reihenfolge der übrigen Karten zu verändern und legt die vier Siebener offen untereinander auf den Tisch. Jetzt legt er, bei der Pique-Acht anfangend, immer je sieben Karten von links nach rechts verdeckt neben jede Sieben, wobei er bei der oberen Sieben beginnt; hierdurch erhält er vier Reihen zu je acht Karten.)

"Haben Sie bitte die Güte, irgend eine Karte zu nennen, ich werde dieselbe unter dem Einfluss der Siebener ohne weiteres finden."

(Dem Künstler können nun beliebige Karten zugerufen werden, er wird jederzeit sein Versprechen einlösen können. Um dies zu erreichen, werden die Karten wie folgt bewertet:

As zählt 7, König zählt 6, Dame zählt 5, Bube zählt 4,
Zehn " 10, Neun " 9, Acht " 8.

Die Farben werden wie folgt bewertet:

Herz zählt 9, Pique zählt 3, Karo zählt 12 und Treff zählt 6.

Einerlei, welche Karte dem Künstler genannt wird, so multipliziert er den Wert derselben mit 4. Vom Resultat zieht der Künstler den Wert der Farben ab.

I. Beispiel: Es wird *Treff-As* verlangt.

As zählt 7, $7 \times 4 = 28$
- Treff-Wert = 6

Rest 22

Der Künstler zählt, bei der ersten verdeckten Karte anfangend, ohne Berücksichtigung der Sieben, in Gedanken bis zur 22. Karte; er dreht diese um, und ist es das *Treff-As*.

II. Beispiel: Es wird *Pique-Zehn* verlangt.

Zehn zählt 10, $10 \times 4 = 40$
- Pique-Wert = 3

Rest 37

Da das Ergebnis die Zahl 28 übersteigt, so fängt der Künstler bei der ersten verdeckten Karte mit 29 zu zählen an.



Ordnung regiert die Welt.

Von Lino Ferreira do Nascimento,

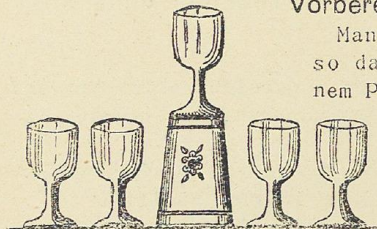
Übersetzt von Graf von Haslingen-Schickfus.

Utensilien:

1. Ein Kartenspiel (32 Blatt).
2. Ein Becher von ca. 5 cm Höhe.
3. Ein Tablett.
4. Fünf Gläser; diese werden unter Zuhilfenahme des Bechers, wie dies die Figur zeigt, auf das Tablett gestellt.

Vorbereitung:

Man sortiert das Spiel den acht Werten entsprechend, so daß man sämtliche Asse, Könige, Damen etc. in je einem Paket zu liegen hat.



Nun legt man sämtliche Asse in beliebiger Farbenreihenfolge offen nebeneinander auf den Tisch und auf diese dann immer je eine Sieben, Zehn, einen Buben und eine Neun.

Hierdurch erhält man vier Pakete "A", "B", "C" & "D", wodurch sich die Reihenfolge der nachstehenden Tabelle ergibt, sobald man die Pakete in der Reihenfolge A (unteres Paket), B, C, D zusammenschiebt und -Bildseite nach oben- aufeinander legt.

"A" "B" "C" "D"

Als	1.	6.	11.	& 16.	Karte liegen die vier Asse,
"	2.	7.	12.	" 17.	" " " " Sieben,
"	3.	8.	13.	" 18.	" " " " Zehnen,
"	4.	9.	14.	" 19.	" " " " Buben,
"	5	10.	15.	" 20.	" " " " Neunen.

Dann folgen als

21.	bis	24.	Karte die	4 Könige,
25.	"	28.	"	4 Damen,
29.	"	32.	"	4 Achten.

Vorführung:

Der vorgeschrittene Künstler mischt das Spiel falsch und läßt es abheben -jedoch kann er auch davon absehen-. Falls er das Spiel gemischt hat, so teilt er das Spiel dergestalt, daß die vordere unterste Karte wieder an diesem Platz erscheint (Lange- oder Brückenkarte)

Jetzt hält der Künstler das Spiel, mit der Rückseiten nach oben, in der linken Hand.- Er zieht nun fünf Karten nacheinander von der Rückseite des Spieles ab und legt sie nebeneinander von links nach rechts verdeckt auf den Tisch; auf diese Karten legt er, links beginnend, die nächsten fünf Karten, dann die darauf folgenden fünf und so fort, bis zur 20. Karte. Es liegen nunmehr fünf Päckchen zu je vier Karten verdeckt auf dem Tisch, und zwar liegen in jedem der Päckchen vier gleiche Karten als: Asse, Sieben, Zehnen, Buben und Neunen, was jedoch nur dem Künstler bekannt ist. Die übrigen Karten behält der Künstler -Rückseite nach oben- in der linken Hand.

Jetzt fordert der Künstler einen Zuschauer auf, eines der auf dem Tisch liegenden Päckchen und aus diesem eine x-beliebige Karte zu wählen. Die gewählte Karte steckt der Künstler, mit der Bildseite nach vorn, in das erhöht stehende Glas, während er die übrigen drei Karten des gewählten Päckchens unter das von ihm gehaltene Spiel steckt. - Die durch das Fortnehmen

des Päckchens auf dem Tisch entstandene Lücke wird durch die obersten vier Karten des Spieles ausgefüllt.

Ein zweiter Zuschauer wählt abermals ein Päckchen und aus diesem eine Karte. Die gewählte Karte steckt der Künstler ebenfalls hinter die Karte, die er vorher in das erhöht stehende Glas gegeben hat. Dann schiebt er die restlichen drei Karten zusammen und gibt sie wie vorher unter das von ihm gehaltene Spiel, worauf er die Lücke durch die nächsten oberen vier Karten des Spieles ausfüllt.

Ein dritter und vierter Zuschauer wählen ebenfalls eines der auf dem Tisch liegenden Päckchen, und immer eine Karte derselben, diese werden hinter die im Glas befindlichen Karten - in der Reihenfolge der gewählten Päckchen - gesteckt.

Die restlichen drei Karten des dritten Päckchens werden unter das von ihm gehaltene Spiel gesteckt, worauf die Lücke - des dritten Päckchens - mit den nächsten vier oberen Karten des Spieles ausgefüllt wird.

Die restlichen drei Karten des vierten Päckchens müssen ebenfalls unter das Spiel gesteckt werden, **jedoch wird die auf dem Tisch entstandene Lücke nicht ausgefüllt**, so dass jetzt **nur noch vier Päckchen** a vier Karten auf dem Tisch liegen, welche sämtlich unter das in der linken Hand gehaltene Spiel gesteckt werden.

Jetzt zählt der Künstler von der Rückseite des Spieles aus viermal drei Karten ab und stellt sie von links nach rechts, mit der Rückseite nach vorn in je eins der freien Gläser.

Nun nimmt der Künstler die im erhöht stehenden Glas befindlichen Karten **gleichzeitig** aus diesem heraus und gibt sie **einzel**n, - bei der vorderen Karte beginnend - **von links nach rechts**, Bildseite nach vorn, in die vier Gläser, wodurch sich nunmehr in jedem Glase vier Karten befinden.

Zum nicht geringen Erstaunen der Zuschauer wird es sich beim Herausnehmen der Kartenpäckchen aus den Gläsern zeigen, daß sich jetzt in jedem der vier Gläser vier gleiche Karten befinden.

Neue Methode, eine gezogene Karte mit dem Messer zu finden.

Von Kurt Lisser.

Der Effekt dieses Kunststückes ist folgender: Eine Karte wird gezogen und vom Publikum wieder unter das Paket gemischt. Der Künstler breitet die Karten alsdann auf dem Tisch aus, bedeckt sie mit einem Bogen Zeitungspapier und lässt sich dann die Augen verbinden.

Ein Federmesser wird ihm gereicht, er öffnet dasselbe, um damit nach einigem Umhertasten in das Zeitungspapier zu stechen. Beim Aufheben desselben zeigt sich, dass der Künstler die gewählte Karte durchstoßen hat.

Die Ausführung dieses effektvollen Kunststückes ist so einfach wie nur irgend möglich. Ein Duplikat der zu ziehenden Karte wird mit etwas Wachs an einem Zeitungsbogen befestigt, der dann - mit der Karte nach innen - zusammengefasst auf den Tisch gelegt wird. Die betreffende Karte wird einem Zuschauer forciert, der sie dann wieder in das Spiel zurückmischt. Der Künstler breitet dann die Karten auf dem Tisch, oder besser noch, auf dem Fußboden aus, nimmt das Stück Zeitungspapier und breitet dasselbe über die Karten. Da er beim Knien ganz gut unter der Binde hinwegsehen kann und ausserdem auch die Stelle, an welcher er die Karte am Zeitungsbogen befestigt hatte, kennt, so ist es ihm ein Leichtes, den Zeitungsbogen und mit ihm die Karte zu durchstechen.



Die grosse Illusion „Creo“.

Aus dem „Osirian“.

Diese Illusion wurde in Berlin bereits im Film unter dem Titel: *„Die schönste Frau der Staaten“* mit grossem Erfolg gezeigt.

Ein Unterbau, der auf Rollen läuft, wird auf der Bühne gezeigt. Ein Dreigestell, aus drei Stöcken bestehend, wird darauf errichtet, worauf ein aus Ton modellierter Kopf darauf gestellt wird. Ein grosses loses Kleid oder Mantel mit langer Schleppe wird über das Gestell geworfen und um den Hals des Kopfes befestigt, so dass alles, mit Ausnahme desselben, verdeckt ist; hierbei hängt die Schleppe über dem Unterbau hintenherunter. Der Kopf wird jetzt angemalt und gepudert und eine Perücke, die gross genug ist, um zum grössten Teil das Gesicht des Kopfes zu bedecken, daraufgesetzt.

Ein Assistent nimmt nun die Schleppe und hält sie, damit sie den Boden und das Untergestell nicht berührt, hoch. Das Untergestell wird mit Allem, was darauf steht, langsam herumdreht, um so dem Publikum alle Seiten des Unterbaus nochmals zeigen zu können.

Natürlich ist dies nur eine Finte, denn während des Herumdrehens des Untergestelles kommt der Assistent, welcher die Schleppe hochhält, mit dieser in die Nähe eines Tisches, welcher unten durch einen Spiegel im Winkel von 45° abgedeckt ist. Hinter diesem ist eine, nur mit einem Trikot bekleidete Dame verborgen. Während die Schleppe die Spiegelkaschierung verdeckt, kriecht die Dame unter diesem improvisierten Schutz auf das Untergestell, wo sie der Mantel verbirgt.

Die Perücke wird dann sorgsam frisiert, um der Dame Zeit zu geben, das teleskopische Dreigestell zusammenzuschieben und in eine im Unterbau befindliche Klappe hineinzugeben.

Im geeigneten Moment, während der Assistent die Perücke angeblich kämmt, nimmt sie den Tonkopf ab und stülpt sich die Perücke auf, während sie den Kopf im Rock nach unten aufhängt.

Die Figur bekommt dann plötzlich Leben und steigt von dem Gestell herunter.



SALON-MAGIE

Gaston's grosser Sanduhrtrick. Original.

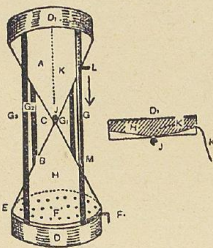
Der Künstler zeigt eine grosse Sanduhr vor und demonstriert dieselbe, indem er den Sand einige Male ablaufen lässt. Nachdem der Sand nach der letzten Umdrehung völlig abgelaufen ist, stellt er die Uhr auf einen Glas-tisch und überdeckt sie mit einem entliehenen Herrentaschentuch.

Nun überreicht er eine gewöhnliche, kleine (echte) Sanduhr (wie solche in jedem Haus- und Küchengerätegeschäft erhältlich ist) mit dem Ersuchen, dass die Zuschauer die Uhr selbst ausprobieren möchten, d.h. den Sand einige Male ablaufen zu lassen. Nachdem dies geschehen, fragt er:

„Ist vielleicht jemand im Stande, den eben abgelaufenen Sand in die obere Abteilung der Uhr zu bringen, ohne dieselbe umzudrehen?!“

Diese Frage wird allgemein verneint werden. Jetzt sagt der Künstler:

„Sie alle, meine hochverehrten Herrschaften, sollen so-gleich sehen, welch'magisches Fluidum mein Zauberstab besitzt. Damit aber auch die entferntsitzenden Zuschauer auf ihre Rech-nung kommen, will ich lieber die grosse Sanduhr benutzen. Ich umkreise dieselbe mit meinem Stab, ziehe das Tuch ab und wie Sie sehen, ist der Sand auf geheimnisvolle Weise von selbst, allen physikalischen Gesetzen zum Trotz, von der unteren Abteilung, zum allgemeinen Erstaunen der An-wesenden, in die obere gewandert und beginnt soeben abzulaufen. Diese Uhr ist im wahren Sinne des Wortes ein Perpetuum mobile, brauche ich sie doch weder aufzuziehen noch um-zudrehen“.



Erklärung:

Man kauft in einer Glasfabrikniederlage zwei gleiche, grosse Trichter und lässt deren Spitzen (Röhren) und Henkel sauber abschleifen. Beide Trichter werden (Spitze an Spitze) mit Hilfe einer Stichflamme miteinander verschmolzen und in einem Holzgestell (G 1-G 4) montiert, sodass der Künstler eine grosse Sanduhr erhält (Vgl. Fig.).

Der untere Teil des Ständers besteht aus einem Hohlraum (D); in dem oberen Boden desselben sind mehrere Löcher angebracht (F), welche so gross sind, dass später der Sand in den Behälter D ablaufen kann. Ausserdem ist im oberen Boden (E) eine Blechplatte mit Zughaken (F) angebracht, deren Löcher mit dem Oberboden genau harmonisieren.

Der obere Boden des Ständers (D 1) ist ebenfalls hohl und dient zur Aufnahme des Reserve- (Erscheinungs-) sandes. In der Mitte desselben ist unten eine kleine Öffnung angebracht, welche mit einer an einem Zugfaden (K) befestigten und mit dünnem schwarzem Stoff überzogenen Schrotkugel (J) verschlossen und geöffnet werden kann. Der Zugfaden selbst läuft durch einen der hohlen Gestellfüsse (G) und endet an einem kleinen Auslösestift (L), der zu Beginn in einer Kerbe des Fusses eingehakt ist, sodass der im Behälter D 1 befindliche Sand nicht früher ablaufen kann. Beide Behälter (D und D 1) sind ausserdem mit einem abnehmbaren Boden resp. Deckel versehen, so dass man sie füllen, resp. entleeren kann. Beide Böden sind schwarz lackiert.

Von Haus aus ist der obere Behälter (D 1) mit Sand gefüllt und mit Hilfe der hochgezogenen Kugel verschlossen, während sich ebensoviel Sand im Glasbehälter (B) befindet. Da die Platte (F) geschlossen ist, so kann man die Sanduhr (wie eine gewöhnliche) beliebig oft durch Umdrehen ablaufen lassen, man achtet jedoch darauf, dass zu Beginn des Experimentes die Abteilung D zu unterst zu stehen kommt.

Man deckt nun das Tuch über das Ganze und löst den Stift (L) heimlich aus, wodurch die hochgezogene Kugel (J) frei wird und sogleich bis nach unten in den oberen Glasbehälter (A) fällt, und die zusammentreffenden Spitzen bei C automatisch verschliesst, hierdurch läuft der im Behälter D 1 verborgene Sand sofort ab und füllt den Raum A aus. Da hierbei immerhin einige Zeit vergeht, so zeigt man jetzt erst die kleine Sanduhr, zieht dann das Tuch ab und gleichzeitig den Faden K an, hakt ihn in die Kerbe des Fusses G ein, so dass der Sand eben mit dem Ablaufen beginnt, was für die Zuschauer höchst rätselhaft erscheint.

Eine Wiederholung des Kunststückes ist ohne vorherige Präparation (trotzdem man diese Sanduhr als ein Perpetuum mobile bezeichnet hat) nicht möglich und auch - wie bei jedem Experiment - ganz überflüssig.



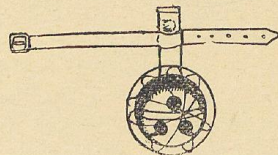
Ein Schellen-Experiment.

Von E. W. Peters.

1. Drei recht grosse Schlittenschellen, davon sind aus zwei Stück die Kugeln, welche sich in jeder Schelle befinden, herausgenommen, so dass die letzteren nicht klappern; auf diese Weise erhält der Künstler zwei tote Schellen. Die dritte Schelle bleibt in ihrem Original-Zustande, das heisst, sie klappert.

2. Ferner benötigt man eine vierte Schlittenschelle die wie folgt präpariert ist: In die Wandung der Schelle ist ein Loch gebohrt, welches ein wenig grösser ist wie die Kugel, welche sich in derselben befindet. Um dieses Loch ist ein Rohr gelötet, dessen Zweck wir bei der Vorführung kennen lernen werden. An der Schelle befindet sich ein mit einer Schnalle versehener Lederriemen.

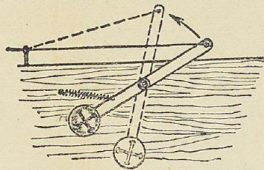
Der Künstler kann auch die Schellen, wie sie im Zauberspiegel Jahrgang X, Heft 2, Figur 11, 12 & 13 beschrieben sind, verwenden.



Die Schelle, welche im Armel verborgen wird.

3) Anstatt dieser Schellen empfehle ich als das Neueste folgende Präparation, um später das Schellengeräusch vortäuschen zu können.

Eine Metallstange besitzt in der Mitte einen Drehpunkt, an dem einen Ende der Stange ist eine Schelle angebracht, an dem anderen ein Zugfaden, mit dessen Hilfe man den Hebel hin- und herbewegen kann. Damit der Hebel nach erfolgtem Anziehen desselben sich wieder in seine frühere Lage selbsttätig zurückbewegt, ist ca. 4 cm von der Schelle entfernt eine Zugfeder angebracht. Das Ganze ist an der unteren Zarge des Spieltisches befestigt. Die Schnur läuft zum Gehilfen oder kann auch wieder am Tisch zurückgeführt werden; in diesem Falle dirigiert der Künstler selbst den Faden.



Die unter dem Tisch montierte Vorrichtung zur Hervorrufung des Schellengeräusches (Von unten gesehen).



Die unter dem Tisch montierte Vorrichtung zur Hervorrufung des Schellengeräusches. (Von der Seite gesehen)

Ergreift der Künstler eine tote Schelle und will sie läuten lassen, so setzt er selbst oder der Gehilfe die Schellenmechanik in Bewegung.

Thema:

Auf dem Tische stehen drei Weingläser. In jedem dieser Gläser befindet sich eine der drei Schellen. Der Künstler gibt diese drei Schellen zur



Untersuchung und macht das Publikum darauf aufmerksam, dass eine derselben klappert, während dies bei den anderen zwei nicht der Fall ist. Der Künstler gibt nach beendeter Untersuchung die drei Schellen in die Glä-



ser zurück und das Publikum merkt sich genau, in welches Glas die klappernde Schelle kommt. Der Künstler verändert jetzt wiederholt die Plätze der Gläser. Ersucht er jetzt das Publikum, zu sagen, in welchem Glase sich die klappernde Schelle befinde, so wird dies jedesmal falsch bestimmt werden, obgleich der Künstler ganz langsam die Plätze der Gläser veränderte. Dieses Experiment kann beliebig oft wiederholt werden.

Erklärung:

Wie gesagt, kommt noch eine vierte Schelle in Anwendung. Diese wird mit dem Lederriemen dergestalt um den rechten Unterarm geschnallt, dass das Mundstück der Röhre derselben, welches selbstverständlich verschlossen ist, nach dem Erdboden zeigt, wenn die Hand nach unten gehalten wird. Dadurch gleitet die in der Schelle befindliche Kugel in die Röhre und kann bei gesenktem Arm nicht klappern.



Wenn der Künstler mit den untersuchten drei Schellen auf die Bühne zurückgeht, kann er mit Leichtigkeit unterwegs feststellen, welche der drei Schellen, die er in der Linken hält, klappert. Er legt nun zunächst eine nicht klappernde Schelle in eins der Gläser. Dann nimmt er die zweite nicht klappernde Schelle in die rechte Hand, richtet diese Hand nach oben und bewirkt dadurch bei der im rechten Ärmel befindlichen Schelle, dass die in der Röhre befindliche Kugel in die Schelle fällt und ein klapperndes Geräusch verursacht, wenn der Künstler die Hand mit der, in derselben befind-

lichen nicht klappernden Schelle bewegt. Durch das Geräusch im Ärmel getäuscht, glaubt das Publikum, in der Hand befände sich die klappernde der drei Schellen, während tatsächlich die im Ärmel befindliche Schelle das Geräusch verursacht. Der Künstler macht nun das Publikum darauf aufmerksam, dass die in seiner Hand befindliche, die klappernde der drei Schellen sei und legt sie in das zweite Glas mit der Bitte, sich dieses genau merken zu wollen. Die dritte Schelle (welche in Wirklichkeit klappert) legt er in das dritte Glas. Durch die im Ärmel befindliche Schelle verursachte Täuschung glaubt das Publikum, die Schelle befindet sich im mittelsten Glas. Es verfolgt aus diesem Grunde, wenn der Künstler die Gläser ganz langsam umstellt, auch immer das mittelste Glas und wird dieses, wenn es dazu aufgefordert wird, immer die im mittelsten Glas befindliche Schelle als die klappernde bezeichnen.

Der Künstler wiederholt nun in gleicher Weise wie vorbeschrieben das Experiment beliebig oft.



Verse, welche beim Hervorzaubern von Blumensträussen gesprochen werden.

Original von Eugen Schröder-Fara, Berlin.

1. Wirf den Strauss nicht achtlos hin!
Es steckt ein eig'ner Zauber drin.
2. Die Zauberei ist kein flüchtiger Rausch,
Im Leben gilt auch derselbe Tausch.
Ich spende die Blumen hier,
Sie spenden Ihren Beifall mir.
3. Auf den Blättern, auf den Blüten,
Steh'n der Segenswünsche viel.
Mag Dich das Geschick behüten!
Leiten Dich zum schönsten Ziel!
4. Die Zauberei ist Maskerade - -
Ich kann nicht hexen, das ist schade!
Das Wunder bietet keine Klarheit,
Die Blumen hier allein sind Wahrheit!
5. Diese Zaubersträusschen fein,
Das sind kleine Wünschelruten,
Lenken alles stets zum Guten,
Leiten Euch ins Glück hinein.

6. Nimm, Schöne, mit geneigtem Sinn
Die kleine Blumenspende hin!
7. S' kann mit Prächtigem und Reichem
Sich ein Sträusschen nicht vergleichen.
Wenn die Gabe winzig scheint,
Ist sie dennoch gut gemeint.
8. Wenn bald verwelkt die Blütenpracht
Die jetzt noch voller Glut,
Heb auf ein Sträusschen mit Bedacht,
Ahnst nicht, wozu es gut!
9. Es welken alle Blumen in der Welt,
Doch ach, nicht jeder Blume fällt
Das schönste Los zu, das in schöner Hand,
Gleich dieser, sie ein schönes Ende fand.
10. Seht, jedem Sträusschen, auf das Ihr schaut,
Hat der Zauberer besonders anvertraut:
Dies soll der Besitzerin enthüllen - -
Dein Herzenswunsch wird sich erfüllen.
11. Der Zauberer sieht, was sonst kein Auge sieht,
Verschwiegene Lieb', die tief im Herzen glüht.
Dies Sträusschen kündet Mut und immer Mut!
Wie lang's noch währt, es wird noch alles gut.
12. Dies Sträusschen zierlich und fein
Sagt: Traurig muss man nicht sein!
Die Welt ist gross und so schön!
Auch trübe Stunden vergeh'n.
13. Blumen im Garten,
Blume im Wein--
Blumen, aufzuwarten,
Müssen beim Zauberer sein.
14. Blumen rufen: "Bitte, bitt!--
Nimm mich mit; nimm mich mit!"
15. Es kommt kein Gedicht heraus
Bei dem neuen Blumenstrauss,
Weil er ganz vernehmlich spricht:
"Ich bin selber ein Gedicht."
16. Denn in grauen Zeiten schon,
Zu Beginn des Erdenbau's,
Gab Natur als Redaktion
Die Illustrierten Blätter heraus.

17. Auf die Zeichen des Beifalls und den Applaus,
Die mich so innig erfreuten,
Komm auf die Bretter ich nochmals heraus,
Die hier die Zauberwelt bedeuten.
Da steh' ich mit besorgten Mienen - -
Wie Ihre Güte zu verdienen. - -
18. Ich greif hinein, der Hut ist leer,
Jetzt gibt es keine Sträusschen mehr.
Und dennoch kann ich es bekunden:
Soeben hab' ich eins gefunden.
19. Wie sich doch in allen Ecken
Diese Blumen schlaue verstecken!
Dachte schon, es gäbe kein's
Und hier ist schon wieder eins!
20. Rosa, blau und Blütenschnee,
Grün und gelb nicht minder - -
Sind Grüsse von der Blumenfee
An alle süssen Kinder.
21. Kein Geschützes Donner kracht,
Wie ein böses Kriegen.
Hier ist eine Blumenschlacht - -
Nur die Sträusse fliegen.
22. Es findet die Verteilung statt
Ein Schelm nur mehr gibt, als er hat.
23. Befehle aus dem Zauberreich
Mir just zu Ohren kamen:
Verteile diese Sträusschen gleich
An die verehrten Damen!
24. Wo man auch weilt, an welchem Ort - -
Ein Sträusschen nimmt man gern mit fort.
Wozu wär denn die Zauberei?
Schafft sie Gewünschtes nicht herbei?
25. Der Blumenflor, dem Blumenflor.
Viel Hände strecken sich empor.
Ihr Händchen, Gnädigste, blieb leer!
Gemach; gemacht ich schaffe mehr.
26. Ich hole dieses Sträusschen fein,
Aus nichts zu heiterm Angebind.
Die Blümchen alle sind so klein --
So gross die guten Wünsche sind.
27. Hab ich nur Blumen, so gebe ich die,
Das ist des Zauberers Philosophie.

Das Geheimnis eines Chemikers.

In eine Zeitungstüte gibt der Künstler ein rotes Tuch. Er reißt die Spitze der Tüte ab und zieht das Tuch in blauer Farbe aus der Spitze der Tüte. Der Künstler öffnet diese, und ist sie völlig leer.

Utensilien:

- a) Ein Zeitungsbogen mit zwei Doppeltaschen.
- b) Ein rotes und ein blaues Tuch.

Das blaue Tuch klebt der Künstler in eine der Taschen der Tüte ein; hierbei ist zu beachten, dass das Tuch ganz flach liegt und dass ein Zipfel des Tuches der unteren Kante der Bruchlinie der Zeitung zugewendet ist.

Vorführung:

Der Künstler formt aus dem Zeitungsbogen eine Tüte, worauf er die unverschlossene Tasche des Bogens öffnet. Nun steckt er das rote Tuch in die Tasche, wobei er die Tüte so hält, dass die Zuschauer nicht hineinsehen können; dann reißt er die Spitze der Tüte ab und zieht das eingeklebte Tuch aus dieser Spitze heraus. (Siehe Figur)



Jetzt öffnet er die Tüte, indem er sie an den gegenüber liegenden Ecken der offenen Seite der Tasche ergreift; hierdurch wird die Tasche automatisch geschlossen, und der Bogen erscheint leer.



Tuch und Ei.

Von K. Zeisel.

Utensilien:

- a) Zwei gelbe und zwei rote Seidentücher.
- b) Eine Partie gelbes und rotes Konfetti.
- c) Eine Verschwindungstüte, wie solche zu dem Kunststück "Das Geheimnis eines Chemikers" verwendet wird. In die eine Abteilung der Tüte gibt der Künstler gelbes und rotes Konfetti und verklebt dann diese Abteilung.
- d) Ein kleines ausgeblasenes Ei. In den Hohlraum desselben gibt der Künstler ein gelbes und ein rotes Tuch.
- e) Ein "fester" Kohlkopf; tatsächlich ist dieser dergestalt präpariert, dass man den Stumpf ringsherum löst und hierdurch etwas verkürzt; in den entstandenen Hohlraum gibt der Vorführende das Ei d hinein.
- f) Drei unpräparierte Eier, welche auf einem Teller liegen.
- g) Ein zweiter leerer Teller.
- h) Eine Trichterpistole.
- i) Ein Tisch mit Netzservante.

Auf dem Tische liegen die Trichterpistole h, die Verschwindungstüte c, das zweite gelbe und rote Tuch a und die drei auf dem Teller liegenden

Eier f.

Vorführung:

Der Künstler zeigt den Zeitungsbogen von beiden Seiten und fertigt aus ihm eine Tüte. Dann legt er das gelbe und das rote Tuch in die Tüte. Nun reisst er die Spitze derselben ab, und sprudelt rotes und gelbes Konfetti aus der Tütenspitze, welches er mit dem Teller g auffängt. Der Künstler rollt die Tüte auf, und sind die Tücher verschwunden.

Er bittet einen Zuschauer, eins der drei Eier zu ergreifen und lässt sich dieses aushändigen, worauf er mit dem Ei gegen den Kohlkopf schlägt; in demselben Moment verschwindet das Ei (durch Palmage und gleitet in die Netzservante).

Hierauf füllt er die Trichterpistole mit dem erschienenen Konfetti und schiesst mit ihr gegen den Kohlkopf; das Konfetti ist verschwunden.

Wird der Kohlkopf aufgeschnitten, so befindet sich in seinem Innern das Ei.

Dieses wird zerschlagen, und befinden sich die beiden verschwundenen gelben und roten Tücher darin.



Wie lasse ich 60 Münzen erscheinen.

Original von H. Trunk.

Ich trage an jeder Seite zwei Münzenscheiden, von denen die eine mit 5, die andere mit 6 Münzen gefüllt ist. Ferner habe ich in der rechten Hosentasche 20 Münzen. die in der Mitte mit einem stecknadelkopfgrossen Loch versehen sind und durch ein Haar zusammengehalten werden.

Ausserdem habe ich neben den Münzenscheiden auf jeder Seite zwei, also im Ganzen 4 Münzenhalter mit je 6, in Summa 24 Münzen. Im Boden eines Vermehrungstablettes liegen 4 Münzen. Eine Münze palmiere ich rechts. Alles in Allem habe ich also 60 Münzen mobil gemacht.

Ich zeige meine Hände leer und greife aus der Luft 12 Münzen, die ich alle den Münzenscheiden entnehme, das heisst, ich lasse die in der Rechten befindliche Münze durch fortwährendes Changement erscheinen und verschwinden, wobei die den Scheiden entnommen Münzen als die aus der Luft gegriffenen figurieren. Sind die ersten 12 Münzen erschienen, gehe ich zum Geldfang über, wobei ich vorerst die Taschen leer zeige; dadurch bekomme ich die in der Tasche befindlichen Münzen in die Hand. Ein kurzer Druck, und die Münzen liegen, vom Haar befreit, genau so in der Hand, wie ich sie zum Geldfang brauche. (Siehe Universum Band IV, Seite 72 "Kunstgriffe für den Talerfang", Figur 212.)

Habe ich die 20 Münzen in der Weise, wie dies beim Talerfang geschieht, erscheinen lassen, so gehe ich, lediglich mit dem Tablett in der Hand in den Zuschauerraum und greife aus den Haaren und Taschen der Zuschauer die Münzen, wobei ich die nötige Anzahl derselben den Haltern entnehme.

Dadurch, dass ich das Tablett an den Körper halte, ist von dem Vorgang

nichts zu bemerken. Alle Münzen werfe ich auf das Tablett.

Um nun zu zeigen, wie leicht das Geldmachen ist, bitte ich einen Zuschauer, die auf dem Tablett liegenden Münzen zu zählen und dann einen zweiten Zuschauer, eine Serviette beutelartig an den vier Zipfeln mit beiden Händen zu halten, in welche ich dann den Zuschauer bitte, die 24 auf dem Tablett liegenden Münzenschütten zu wollen. Hierbei gleiten die 4 in dem Hohlraum des Tablett befindlichen Münzen mit in die Serviette, ohne dass dies die ahnungslosen Zuschauer bemerken können. Ich werfe nun scheinbar 4 Münzen aus der Luft dazu, und die in der Serviette befindlichen Münzen haben sich um diese Anzahl vermehrt, was seitens der Zuschauer durch Nachzählen festgestellt wird. Hierdurch sind alle 60 Münzen erschienen.

Die einzelnen Griffe müssen gut einstudiert sein und flott und ohne Nachdenken erfolgen, um einen vollen Erfolg zu erzielen.

Ausser den angeführten Präparationen habe ich noch ein grosses Glas, dessen Boden ausgeschliffen ist, und eine oben und unten offene Kartonröhre, die über das Glas passt und untersucht werden kann. Schliesslich benütze ich noch folgende Vorrichtung; ein ca. 10 cm im Quadrat grosser Karton; dieser hat in der Mitte eine kreisrunde Öffnung, die grade so gross ist, wie der Boden des Glases. Damit man das Glas ohne viel zu suchen mit einem Griff genau über die Öffnung setzen kann, ist der Rand des Ausschnittes etwas vertieft. Das Ganze ist mit schwarzem Samt überzogen. An der Unterseite dieser Platte hängen vier schwarze Bänder, die unten eine kreisrunde Platte tragen, diese muss so gross sein, dass ein gewöhnliches Wasserglas sicher darauf stehen kann. Auch die Länge der Bänder muss der Höhe des Wasserglases entsprechend sein. Auf die untere Platte wird nun ein Wasserglas gestellt, und das Ganze in das Falloch eines Tisches versenkt.

Man stellt das grosse Glas genau über die Öffnung der grossen Platte, gibt die Röhre darüber und wirft nun alle Münzen hör- und sichtbar in das Glas hinein. Da es aber keinen Boden hat, fallen die Münzen in das tieferstehende Glas.

Die Täuschung ist wirklich in jeder Beziehung eine gelungene.

Man könnte glauben, dass es nicht notwendig ist, diese Platte anzufertigen; sie muss aber sein, da das Wasserglas, wenn man es in ein Falloch legt, leicht umfallen kann, wodurch dann die Münzen nicht in das Glas hineinfallen, sondern darauffallen; andererseits dämpft der Samt des Falloches den durch das Hineinwerfen der Münzen in das Glas hervorgerufenen Klang, und würde hierdurch die Illusion wesentlich leiden.



Gaston's Original Goldfischfang.

Preisgekrönt zum Wettbewerb 1925.

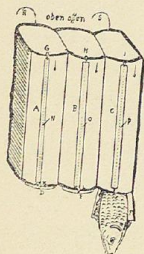
Der Künstler lässt ein Glasaquarium genau untersuchen, stellt dasselbe auf seinen Zaubertisch und fängt bei aufgestreiftten Ärmeln und weit vom Körper gehaltenen Händen sechs lebende Goldfische, welche er einzeln nacheinander in das Aquarium fallen lässt. Hierauf wird das Aquarium wieder zum Untersuchen gereicht.

"Sechs Goldfische aus der Luft, ohne Angel, Köcher und präpariertem Aquarium?", höre ich Sie ausrufen und doch für einen Magier spielend leicht, vorausgesetzt, dass er im Besitze des von mir beschriebenen Hilfsapparates ist; derselbe sei hier enthüllt.

Utensilien:

Zwei Erscheinungsmechaniken, bestehend aus drei aneinander gelöteten ovalen Röhren (A.B.C.), welche zur Aufnahme je eines Fisches mittlerer Größe dienen.

Diese Röhren sind oben offen und können unten mit je einer Klappe (D.E.F.) jederzeit durch Druck auf die Hebel (G.H.I.), die durch Röhrenchen (N.O.P.) geleitet sind, automatisch geöffnet werden.



Gibt der Künstler in die drei Röhren (A.B.C.) je einen Fisch — kopfabwärts — so können dieselben nicht früher heraus, bis man von oben auf die Hebel drückt; dieselben berühren die mit einem Vorsprung (K.L.M.) versehenen Klappen und öffnen dieselben, worauf die Fische herausfallen.

Der Künstler befestigt hinter dem Tisch rechts und links zwei kleine Servanten, deren Höhen so abgepasst sind, daß die an den Erscheinungsmechaniken angebrachten zwei Drahtklammern (R.S.) grade über der Tischplatte zu stehen kommen. Ausserdem stellt der Künstler auf jede der beiden Servanten ein Gefäß, z.B. Kaffeetassen, welche halb mit Wasser gefüllt werden. Vor der einen Mechanik liegt auf dem Tisch eine Serviette.

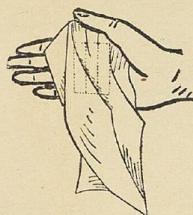
Damit die Fische ohne Qual ihr Erscheinen erwarten können, gibt der Künstler jedem Fisch ein kleines Stückchen Schwamm ins Maul.

Vorführung:

Nachdem der Künstler das Aquarium mit Wasser gefüllt und seine beiden Hände als "leer" vorgezeigt hat, greift er, noch im Publikum stehend, mit seiner Rechten in das Wasser um deutlich zu beweisen, dass das Aquarium in keiner Weise präpariert ist. Er geht dann auf die Bühne zurück, stellt das Aquarium auf den Tisch und trocknet die Hände mit dem auf dem Tische liegenden Tuch.

Während er nun mit beiden Händen (Linke Profilstellung) zugleich das Tuch erfasst und hochhebt, führt er blitzschnell und für jedermann völlig unsichtbar, seine ausgestreckte Rechte unter die hochstehenden Bügel und hebt (unter Deckung des Tuches) die erste Mechanik hoch. Das Tuch befindet sich demnach zwischen beiden Händen, und hinter dem Tuch ist die Mechanik

verborgen. Nun macht der Künstler eine Rechtsdrehung, wodurch bezweckt wird, dass er das Tuch nach Abtrocknen der Hand mit der Linken fortnehmen und dasselbe auf den Tisch, dort, wo die zweite Mechanik steht, fallen lassen und auch die gespreizte Rechte ausgestreckt "leer" zeigen kann. Von dem Vorhandensein der Mechanik hat somit niemand eine blasse Ahnung, umsoweniger, als der Vortragende vorher nicht gesagt hat, was er zu zeigen beabsichtigt. Nun zeigt er auch seine Linke und zwar schnell von beiden Seiten (wie neben-sächlich) "leer", und macht mit beiden Händen eine grei-



fende Bewegung in der Luft; hierbei breitet er die linken Finger über die nun lose (infolge der Mechanik) gehaltene rechte Faust und drückt mit dem linken Daumen, was niemand bemerken kann, von oben auf den Auslösungshebel und öffnet die Faust, worauf sogleich der erste Fisch erscheint.

Hierbei hat der Künstler darauf zu achten, dass er die Hände über das Aquarium hält, weil sonst der Fisch natürlich daneben fällt. Auf diese Weise lässt er auch die beiden anderen Fische erscheinen. Sind diese erschienen, so taucht er die Rechte mit der Mechanik in das Wasser, um nochmals zu beweisen, dass alles mit rechten Dingen zugegangen ist. Nun hält er die Linke (Stellung: Rechtsprofil) hinter das Tuch und hebt dasselbe mit der dahinter verborgenen zweiten Mechanik hoch. Der Künstler trocknet die Hand ab – beide Mechaniken befinden sich bereits im Handinnern; dazwischen hängt das Tuch – er macht eine Linksdrehung, hält die gespreizte linke Hand hoch und legt das Tuch mit der Rechten schnell auf den Tisch, wobei er gleichzeitig die erste Mechanik in die Servante fallen lässt. Jetzt fängt der Künstler weitere drei Fische und entledigt sich am Schluss der zweiten Mechanik.

Stehen dem Vorführenden zwei Stühle mit entsprechend breiter Rückenlehne zur Verfügung, so kann er sehr leicht von dort die eine und vom Tisch die andere Mechanik fortnehmen; durch diese verschiedenartige Verteilung der Erscheinungsmechaniken wird die Täuschung eine noch grössere.

Der Trick ist ungemein effektiv und spielend leicht vorzuführen.



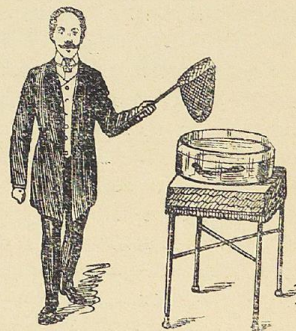
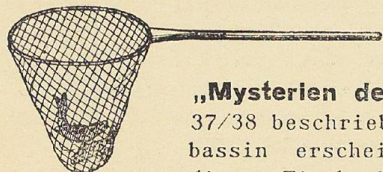
Der geheimnisvolle Fisch-Köcher.

Mit Hilfe eines Fischnetzes fängt der Künstler mehrere Goldfische, die er in ein vorher erschienenenes Aquarium hineinwirft.

Hierzu benützt der Künstler einen Tisch, mit dessen Hilfe er in derselben Weise, wie dies in de n

„Mysterien des Orients“ auf Seite 37/38 beschrieben ist, ein Goldfischbassin erscheinen lässt. Auch bei diesem Tisch befindet sich das Bas-

sin vorerst im Tischbehang, der im gegebenen Moment beim Bedecken des Tisches soweit nach unten gleitet, daß das Bassin



erscheinen kann. Um die Fische im Netz erscheinen lassen zu können, ist der Griff des Köchers hohl, und mit einer Mechanik versehen, die so eingerichtet ist, daß jedes Mal ein Fisch in das Netz fällt, sobald der Künstler auf einen Auslösungsstift drückt; die nötige Anzahl Fische gibt der Künstler vorher in den Griff. Es empfiehlt sich, diese Nummer in Verbindung mit dem "Goldfischfang aus der Luft" zu bringen.

Die Wanderung der Bälle.

Von E. W. Peters.

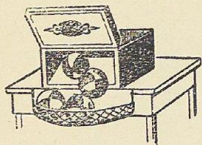
Der Künstler legt vier untersuchte feste Stoffbälle in einen Kasten und schliesst den Deckel desselben. Hierauf zeigt er eine auf einem Sockel stehende Glasröhre, welche er mit einem darauf passenden Deckel verschließt.

Ein Schuss gegen die Glasröhre, und es erscheinen in derselben plötzlich die vier Bälle, welche der Künstler in den Kasten gelegt hat.

Der Künstler öffnet den Kasten, um zu beweisen, dass die Bälle tatsächlich daraus verschwunden sind.

Vorbereitungen und Vorführung:

Die vier in den Kasten hineingegebenen Bälle sind tatsächlich fest. Figur 1 zeigt die den Zuschauern abgewendete Seite des Kastens. Die Hinterwand desselben ist beweglich und lässt sich an die Innenseite der Vorderwand legen.



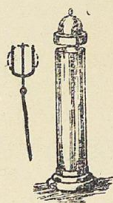
Figur 1

Der Künstler zeigt den Kasten vor und stellt ihn dann mit geöffnetem Deckel und nach innen geklappter Rückwand auf den Tisch (Siehe Figur 1). Hinter dem Tisch befindet sich eine grosse Netzservante. Die vier in den Kasten gelegten Bälle gleiten jetzt an der nach innen umgelegten Rückwand herab und in die Servante. Schliesst

der Künstler den Kasten, so bringt er gleichzeitig die Rückwand in ihre normale Lage zurück und stellt den Bälle bereits "verschwunden" sind, Der Glaszylinder - Figur 2 - circa 2 cm im Durchmesser grösser Bälle. Letztere sind zusammenlegen, wie die festen Bälle. Die Bälle im Deckel des Glaszylinders ver einer Drahtgabel, an der ein Faden. Diese Drahtgabel wird, nach-

untergebracht sind, mit ihren Zinken in die Löcher des Deckels gesteckt, wobei die Öse der Gabel, an der sich der Zugfaden befindet, nach hinten gerichtet ist; der Faden wird mit einem Reissnagel auf der Platte des Zaubertisches befestigt. - Nachdem der Künstler den Zylinder mit dem Deckel bedeckt hat, lässt er von einem Zuschauer gegen den Zylinder schießen. Im selben Moment entfernt sich der Künstler mit dem Zylinder etwas vom Tisch, wodurch die Gabel aus den Löchern des Deckels herausgezogen wird; die Bälle werden dadurch frei und "erscheinen" im Zylinder.

Eventuell kann die Gabel auch von einem hinter der Bühne befindlichen Gehilfen herausgezogen werden.



Figur 2

Kasten, aus dem ja die auf einen Stuhl.

ist unpräpariert und wie der der erscheinenden bar und von gleichen Farbe sind - zusammengelegt - borgen und werden von den befestigt ist, gehalten die Bälle im Deckel



Figur 3



Okkultismus und Telephon.

*Vorgeführt in der Sitzung der B.O.G. am 10. XII. 26
von Herrn KRESSIN.*

Eine kleine Gesellschaft im Berliner Westen. Die Hausfrau bittet um Aufmerksamkeit für den anwesenden Doktor Ritter, der eine kurze okkulte Vorstellung geben will. Der Doktor, ein noch junger Mann, erklärt:

"Ich will versuchen, durch Gedankenlesen einen Teilnehmer des Berliner Telephonnetzes zu erraten, den Sie auf Grund einer gewissen Berechnung aufschlagen werden. Es bedarf dazu keiner besonderen Veranstaltungen, nur wäre es mir, um mich leichter konzentrieren zu können, erwünscht, wenn die Beleuchtung abgestellt würde. Nur am Schreibtisch wird etwas Licht nötig sein - für den Herrn, der die erforderliche kleine Rechnung ausführt."

Das Licht der Schreibtischlampe wurde noch möglichst abgedämpft, die übrigen Lampen wurden ausgedreht, es trat erwartungsvolle Stille ein. Der Doktor setzte sich in eine Ecke des Zimmers, das Gesicht der Wand zugekehrt, und begann:

"Schreiben Sie, bitte, eine dreistellige Zahl nieder. Sie kann ganz beliebig sein, nur müssen sich die Hunderter von den Einern um mindestens 2 unterscheiden. Bei 948 zum Beispiel beträgt der Unterschied nur 1. Solche Zahl ist also ungeeignet."

"Schreiben Sie dieselbe Zahl, aber mit vertauschten Eckziffern darunter!"

"Ziehen Sie die kleinere Zahl von der grösseren ab! Vertauschen Sie beim Rest wiederum die Eckziffern und zählen Sie die neue Zahl zu dem Rest hinzu!"

"Nun streichen Sie in der erhaltenen Summe die letzte, die Einerziffer, durch und schlagen Sie im Telephonbuch die Seite auf, die durch die stehengebliebene Zahl angegeben wird. Haben Sie's?"

"Ja!"

"Zählen Sie auf dieser Seite den sovielten Teilnehmer ab, wie die vorhin durchgestrichene Einerziffer angibt. Ich will diesen Teilnehmer nennen. Ich darf jetzt um die äusserste Ruhe bitten."

Trotz des schwachen Lichtes konnte man erkennen, dass der Doktor den Kopf in die Hände vergrub und sich anscheinend mit Anstrengung konzentrierte. Man hörte ihn leise murmeln:

"B...Bern...Bernhardt, mit dt; sehr viele...Vorname L

es sind zwei mit dem Vornamen L. da...es ist der erste."

Nun sagte er leise, aber sehr deutlich:

"L. Bernhardt, er wohnt in der Münchener Strasse. Die Nummer ist unklar...zweistellig...wohl zehn..."

"Ja, ja", sagte atemlos der Herr am Schreibtisch und einige Gäste, die ihm aufgeregt über die Schulter guckten, riefen:

"Es stimmt alles! Unglaublich!"

"Können Sie auch die Telephonnummer angeben?" fragte einer.

"Bitte, Ruhe!" mahnte die Hausfrau.

"Amt Lützow," ertönte wieder die leise Stimme des Doktors.

"Die Nummer ist vierstellig....vorn eine 7....ich glaube 7693...die letzte Ziffer ist undeutlich..."

"Es ist eine 8," kam es vom Schreibtisch her. "Sonst ist alles genau richtig."

"Bitte, Licht!" sagte der Doktor müde. Es wurde hell. Alle gaben ihrem Staunen, ihrer Bewunderung Ausdruck. Nur ein Zweifelsüchtiger fragte:

"Würden Sie es noch einmal machen? Natürlich, wenn Sie sich erholt haben."

Der Doktor machte eine abwehrende Handbewegung.

"Es greift zu sehr an."

* * *

Einer der Teilnehmer erzählte mir, noch ganz benommen, dies Erlebnis. Ich lächelte.

"Der Mann hat sich einen Scherz mit Ihnen gemacht. Die Sache hat mit Okkultismus, Hellsehen oder Gedankenlesen weniger zu tun, als das kleine Einmaleins mit der Differentialrechnung."

"Aber ich bitte Sie! Jeder Betrug, jede Verabredung war ausgeschlossen."

"Von Betrug rede ich nicht, ich sagte: ein Scherz. Wissen Sie noch die in Frage kommenden Zahlen?"

"Nein, sie wurden ja gar nicht genannt! Das war das Wunderbarste!"

"Na gut, ich werde sie Ihnen sagen!"

"Sie?" fragte er ungläubig.

"Sie waren ja gar nicht dadei."

"Ist auch nicht nötig", meinte ich trocken.

"Es war Seite 108, Teilnehmer 9. Schlagen Sie's, bitte, im Telephonbuch auf: Sie werden ja den Namen noch wiedererkennen".

Aufgeregt schlug mein Freund nach und las mit stockender Stimme:

"Bernhardt, L., Kaufmann, W.30, Münchenerstr.10. Lützow 7698. - Weiss Gott, es stimmt alles!"

"Nun werden Sie mich am Ende auch für einen Hellseher halten. Die Sache ist aber ganz einfach. Das Ergebnis der angestellten Rechnung war doch 1089, nicht wahr? Seite 108, Nummer 9. Von welcher dreistelligen Zahl der Rechner am Schreibtisch ausging, wissen wir nicht. Probieren wir's einmal mit einer beliebigen."

"741" schlug jener vor.

„Gut. Von 741 ziehen wir 147ab . Der Rest ist 594. Hierunter setzen wir 495 und zählen zusammen. Ergebnis: 1089.“

„Merken Sie was? Sollten wir etwa zufällig oder aus okkulten Gründen gerade die richtige Zahl getroffen haben? Versuchen wir's noch einmal mit einer andern, etwa 432. $432-234=198$. $198+891=1089$. Sie sehen, es kommt wieder dasselbe heraus. Das ist eine vor Jahren von dem Mathematiker Martus entdeckte und zu einem Zahlenspiel benutzte mathematische Tatsache, die mit den Eigenschaften der Neun zusammenhängt und unschwer zu durchschauen ist. Die Tagespresse hat übrigens seinerzeit davon erzählt, und so ist die Sache verbreitet worden und irgendwie auch zu Ihrem Doktor Ritter gelangt. Neu und nett ist die Verbindung mit dem Telefonbuch. Wer das Kunststück machen will, muss den neunten Teilnehmer auf Seite 108 im Kopf haben. Das ist die ganze Kunst. Die spiritistische Einkleidung mit Verdunkelung, Konzentration usw. ist natürlich nur witziger Dunst, aber sehr zweckmässig, um die sofortige Wiederholung des Versuchs zu vermeiden, bei der ja das Spiel gleich zutage käme.“

„Dieser Doktor Ritter! Uns so hineinzulegen!“

„Rächen Sie sich, indem Sie's ihm nachmachen.“

„Das ist ein Gedanke! Ich reise nächstens in mein Heimatstädtchen. Na, die werden Augen machen!“

„Hoffentlich hat Ihr Telefonbuch dort es schon auf 108 Seiten gebracht. Wenn nicht, so teilen Sie die 1089 in der Mitte und nehmen Sie Seite 89, Teilnehmer 10.“

„Wenn's nun aber nicht 'mal 89 Seiten hat?“

Er kratzte sich den Kopf.

„Auch dann können Sie sich helfen, indem Sie die Endzahl 1089 irgendwie verkleinern. Lassen Sie sie z.B. durch 3 teilen oder gar durch 9, so kommen Sie auf 363 oder 121, Zahlen, die gewiss klein genug sind. Sie können auch eine beliebige Zahl von 1089 abziehen lassen, etwa 800. Ein richtiger Spiritist muss sich zu helfen wissen.“

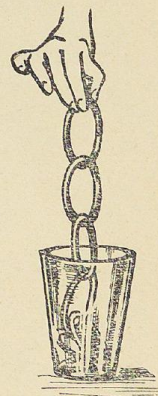
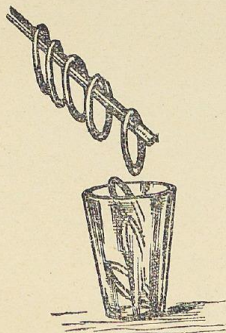


Die Geisterringe.

Der Künstler entleiht mehrere Trauringe, sammelt dieselben mit Hilfe seines Zauberstabes ein und wirft die Ringe in ein vorher untersuchtes Glas.

Lässt er jetzt die Ringe aus dem Glase wieder herausnehmen, so sind diese ineinander verkettet und kann die Ringkette untersucht werden. Ist dies geschehen, so können die Ringe im nächsten Moment wieder voneinander gelöst werden.

So mysteriös das Thema klingt, so einfach ist auch die Lösung, denn der Künstler hat nur nötig, sich bei einem Mechaniker eine



aus Trauringen hergestellte Ringkette anfertigen zu lassen. Diese schiebt er über das Ende seines Zauberstabes. (Siehe Universum Band III, Seite 3: "Das Vertauschen mehrerer Ringe", Figur 3)

Der Künstler sammelt die entliehenen Ringe, deren Anzahl dieselbe sein muss, wie die der Ringkette mit seinem Zauberstabe ein und vertauscht sie mit Hilfe desselben mit der Ringkette, die er nun in das Glas wirft. Werden die Ringe herausgenommen, sind sie natürlich miteinander verkettet und können auf das Genaueste untersucht werden.

Beabsichtigt der Künstler die entliehenen Ringe zurückzugeben, so muss er vorher die Ringkette gegen die losen Ringe, eventuell in gleicher Weise wie vorher, vertauschen.

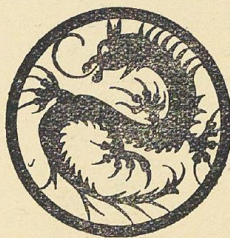


Okkultismus und Telephon.

Um bei einer Wiederholung des Kunststückes „*Okkultismus und Telephon*“ den Trick nicht durchschauen zu lassen, kann der Künstler auch folgendermassen verfahren:

Er lässt wie beschrieben eine dreistellige Zahl aufschreiben und nach Umtausch der Eckzahlen die kleine von der grösseren Zahl abziehen. Jetzt lässt er von dieser Zahl die Quersumme bilden und wird finden, dass diese immer 18 zeigt. Mit dieser Zahl kann der Künstler beliebig operieren, etwa indem er vorn und hinten je eine beliebige, von ihm genannte Ziffer hinzufügen lässt, vielleicht 2; nun hat der Künstler wieder eine vierstellige Zahl, mit der er das oben genannte Kunststück mit dem Telephonbuch vorführen kann.

Graf von Haslingen-Schickfuss.



Inhaltsverzeichnis.

Kartenkunststücke.

	Seite
Die fünf mysteriösen Karten	1
Eine mysteriöse Gedankenphotographie	2
Die in freier Hand erscheinende und verschwindende Karte	4
Was Ihr wollt!	5
Der Kartensteiger in der Tasche	6
Spielkarte und Film-Diva	7
Die Karten im Glase	10
Die Brettchen vom Grabe Tut-ankh-amens	11
Das Geheimnis der Sieben	12
Ordnung regiert die Welt	14
Eine gezogene Karte mit dem Messer zu finden	15

Salon-Magie.

Gastons grosser Sanduhrtrick	1
Ein Schellenexperiment	2
Blumen-Verse	4
Das Geheimnis eines Chemikers	7
Tuch und Ei	7
Erscheinen von sechszig Münzen	8
Gastons Original Goldfischfang	10
Der geheimnisvolle Fisch-Köcher	11
Die Wanderung der Bälle	12

Antispiritismus.

Okkultismus und Telephon	1.4
Die Geisterringe	3

Illusionen.

"Creo", die neueste Illusion	1
--	---



Druck und Verlag:
F.W.Conradi-Horster,
Berlin SW.48.

Copyright by
F.W.Conradi-Horster,
Berlin SW.48.

